

HARRASTAJATEATTERIN PUVUSTUSPROSESSI

Opas puvustajalle

Janika Utriainen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2013

Vaatetusalan koulutusohjelma
Kulttuuriala



JYVÄSKYLÄN AMMATTIKORKEAKOULU
JAMK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



Tekijä(t) UTRIAINEN, Janika	Julkaisun laji Opinnäytetyö	Päivämäärä 08.05.2013
	Sivumäärä 30	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty (X)
Työn nimi HARRASTAJATEATTERIN PUUVUSTUSPROSESSI Opas puvustajalle		
Koulutusohjelma Vaatetusalan koulutusohjelma		
Työn ohjaaja(t) PARTANEN, Kaisa		
Toimeksiantaja(t) Taiteen edistämiskeskuksen Keski-Suomen toimipiste		
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli kartoittaa harrastajateatterin puvustusprosessin vaiheet. Tutkimuksessa selvitettiin, eroaako harrastajateatterin puvustusprosessi J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallista. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallissa käsitellään ammattiteatteriproduktion suunnittelua vaihe vaiheelta muun muassa pukusuunnittelijan näkökulmasta. Gilletten malli sisältää seitsemän vaihetta: sitoutuminen, analyysi, tutkimus, haudonta, valinta, toteutus ja arviointi.</p> <p>Harrastajateatterin puvustusprosessiin perehdyttiin puolistrukturoidun haastattelumenetelmän avulla. Tutkimukseen haastateltiin neljää Keski-Suomen alueella toimivaa harrastajateatteripuvustajaa. Haastateltavat olivat toimineet harrastajateatterin parissa yli kymmenen vuotta.</p> <p>Opinnäytetyön tulosten perusteella harrastajateatterin puvustusprosessi eroaa Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallista. Harrastajateatterin käytännön tarpeita varten laadittiin toimivampi malli haastattelututkimuksesta saatujen tulosten perusteella. Malli sisältää kolme vaihetta: aloitus, puvustuksen suunnittelu ja hankinta sekä valmis puvustus.</p> <p>Tutkimuksen tuloksia hyödyntäen koostettiin harrastajateatterin puvustajan opas. Opas toimii uuden harrastajateatteripuvustajan apuna sekä antaa uusia näkökulmia kokeneemmille puvustajille. Vinkkejä harrastajateatterin puvustajalle -opas on opinnäytetyön liitteenä. Harrastajateatterin puvustajalle tarkoitettua opasta ei tiettävästi aikaisemmin ole ollut saatavilla. Opasta jaetaan Keski-Suomen harrastajateattereihin toimeksiantajan, Taiteen edistämiskeskuksen Keski-Suomen toimipisteen kautta.</p>		
Avainsanat (asiasanat) näyttämöpuvustus, harrastajateatteri, puvustaja, pukusuunnittelu		
Muut tiedot		



Author(s) UTRIAINEN, Janika	Type of publication Bachelor's Thesis	Date 08.05.2013
	Pages 30	Language Finnish
		Permission for web publication (X)
Title THE STAGES OF COSTUME DESIGNING IN AMATEUR THEATER The guide for costume designer		
Degree Programme Degree Programme in Fashion and Clothing		
Tutor(s) PARTANEN, Kaisa		
Assigned by The Regional Office of Central Finland of Arts Promotion Centre Finland		
<p>The purpose of the thesis was to find out the stages of costume designing in an amateur theater. This study examined if the costume designing process of an amateur theater differed from J. Michael Gillette's (2000) theater design and problem solving model. Gillette's model goes through the production design of a professional theater, e.g. from the costume designer's aspect. Gillette's model consists of seven steps: commitment, analysis, research, incubation, selection, implementation and evaluation. The study was conducted by using the semi-structured interview method. The four persons interviewed had all worked at an amateur theater for over a decade.</p> <p>According to the results of the study a costume designing process of an amateur theater did not follow Gillette's model. For that reason a new, more suited model for amateur theaters' needs was built in the thesis. This new model was created by examining the results of the study. The model has three steps: the beginning, costume designing and acquiring and the finished costumes.</p> <p>From the knowledge given by the results, a guidebook for amateur theater costume designing was made. The guide could be a valuable help for a fresh costume designer and also give new perspective and ideas for more experienced designers.</p> <p>The guide for costume designer in amateur theater can be found in the appendix of the thesis. Presumably this kind of a guide has not been available before. The guide will be delivered to amateur theaters of Central Finland region by its commissioner, The Regional Office of Central Finland of Arts Promotion Centre Finland.</p>		
Keywords theater costume, amateur theater, costume designer, costume design		
Miscellaneous		

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	2
2 GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMANRATKAISUMALLI	4
2.1. Sitoutuminen ja analyysi	5
2.2. Tutkimus.....	8
2.3. Haudonta ja valinta	9
2.4. Toteutus ja arviointi	10
3 VÄRIEN TUNTEMUS	10
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	14
5 PUVUSTUSPROSESSI HARRASTAJATEATTERISSA	16
5.1. Puvustusprosessin aloitus	16
5.2. Puvustuksen suunnittelu ja hankinta	19
5.3. Valmis puvustus	22
5.4. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin vertailu harrastajateatterin puvustusprosessiin	22
6 YHTEENVETO.....	25
6.1. Tutkimuksen päätelmät.....	25
6.2. Tutkimuksen luotettavuus ja jatkotutkimusaiheet	27
LÄHTEET	28
LIITTEET	29
Liite 1. Haastattelukysymykset	29
Liite 2. Vinkkejä harrastajateatterin puvustajalle-opas	30
 KUVIOT	
KUVIO 1. Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli.....	4
KUVIO 2. 12-osainen väriympyrä	11
 TAULUKOT	
TAULUKKO 1. Värien vaikutus.....	13

1 JOHDANTO

Teatterissa näyttämölle luodaan todellisuus, jonka näytelmän koko visuaalinen ilme muodostaa. Puvustus on oleellinen osa näytelmän visuaalista ilmettä. (Autio 2000, 20–21; Valinen 2009, 35.) Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää, millainen näytelmän puvustusprosessi on harrastajateatterissa. Puvustusprosessiin perehdytään puvustajan näkökulmasta.

Näyttämöpuvustuksen tarkoituksena on auttaa näyttelijöitä luomaan roolihaamonsa ja katsojaa seuraamaan näytelmää. Näyttämöpuku on näyttelijälle kuin ”toinen iho”, joka antaa oman lisänsä roolihamoon. Puvun ja maskeerauksen avulla näyttelijä muuntautuu roolihenkilöksi. (Salmela & Vanhatalo 2004, 14; Valinen 2009, 39.)

Ohjaajan näkemys näytelmän käsikirjoituksesta on usein ensisijaisena lähtökohtana näyttämöpuvun suunnittelulle. Pukusuunnittelijan tehtävänä on muuttaa ohjaajan näkemys visuaaliseksi viestiksi vaatteiden muodossa. Myös näyttelijän persoona ja pukusuunnittelijan oma näkemys roolihenkilöstä antavat osansa näyttämöpuvun syntyyn. (Autio 2000, 20–21; Valinen 2009, 35.)

Opinnäytetyön tavoitteena on tutustuminen harrastajateatterin puvustusprosessiin haastattelututkimuksen avulla. Tutkimuksen tuloksia hyödyntäen tavoitteena on laatia harrastajateatterin puvustajan opas. Opas voi toimia uuden harrastajateatteripuvustajan apuna sekä antaa uusia näkökulmia kokeneemille puvustajille.

Harrastajateatterin puvustajalle ei tietävästi ole ollut aikaisemmin saatavilla opasta. Aikaisemmat aiheeseen liittyvät tutkimukset ovat pääasiassa ammattikorkeakoulun opinnäytetöitä. Gilletten (2000) mallia on aikaisemmin tarkasteltu näyttämöpuvustuksen näkökulmasta muun muassa Kauhasen (2010) Mikkelin ammattikorkeakoulussa tehdyssä opinnäytetyössä.

Työn lähtökohtana käytetään J. Michael Gilletten (2000) ammattiteatterin näkökulmasta luomaa suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia. Gilletten (2000) mallia verrataan harrastajateatteripuvustajilta haastatteluiden perusteella saa-

tavaan kuvaukseen puvustusprosessista. Tutkimuskysymykseksi muotoutui seuraava kysymys:

Eroaako harrastajateatterin puvustusprosessi J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallista?

Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallissa käsitellään teatteriproduktion suunnittelua vaihe vaiheelta lavastajan, valo- ja äänisuunnittelijoiden sekä pukusuunnittelijan näkökulmasta. Opinnäytetyössä Gilletten (2000) mallia tarkastellaan pukusuunnittelijan näkökulmasta. Harrastajateatteripuvustajien haastatteluiden lisäksi aiheeseen perehdytään kirjallisuuden avulla.

Opinnäytetyön tutkimus on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Tutkimus tehdään puolistrukturoidun haastattelumenetelmän avulla. Haastateltavat henkilöt valitaan lumipallo-otannalla. Haastattelut toteutetaan yksilöhaastatteluina.

Aihe on mielenkiintoinen, sillä olen ollut mukana suunnittelemassa ja toteuttamassa harrastajateatteripuvustuksia. Tulevaisuudessa haluaisin jatkaa työtäni puvustuksen parissa. Aloittaessani harrastajateatterin puvustajana huomasin, että puvustusprosessiin liittyvää opasta ei ollut saatavilla vaan tieto kulki lähinnä teatterin puvustajalta toiselle. Tämän huomion ja muiden puvustajien kanssa käytyjen keskustelujen perusteella kehittyi opinnäytetyöni aihe.

Toimeksiantajien esittely

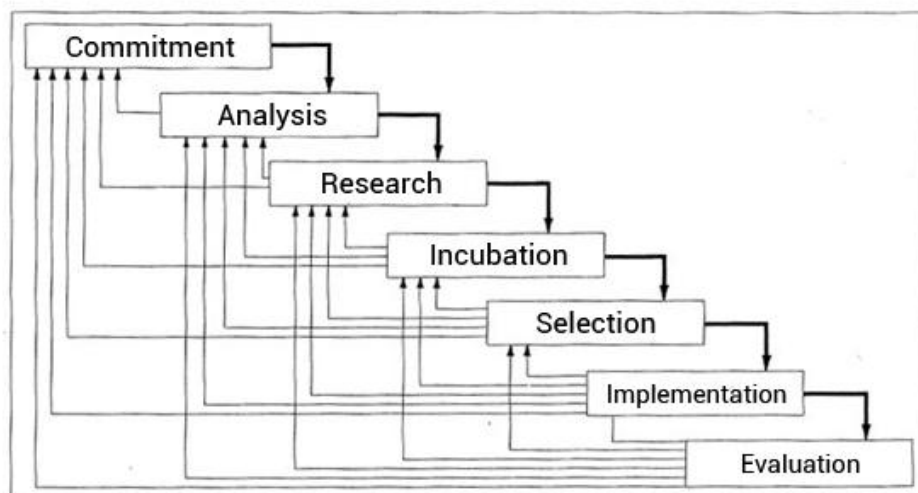
Opinnäytetyön toimeksiantajana on Taiteen edistämiskeskuksen Keski-Suomen toimipiste. Toimeksiantajan kautta opinnäytetyön tuotoksena laadittavaa opasta jaetaan Keski-Suomen harrastajateattereihin.

Taiteen edistämiskeskuksen Keski-Suomen toimipiste on Taiteen edistämiskeskuksen alueellinen toimipiste, joka päättää muun muassa taiteilijoille jaettavista apurahoista ja palkinnoista alueellaan. Lisäksi toimipisteen tehtävänä on edistää Keski-Suomen taiteilijoiden kansallista ja kansainvälistä työskentelyä. Taiteenedistämiskeskus toimii opetus- ja kulttuuriministeriön alaisuudessa. (Taiteen edistämiskeskus 2011.)

2 GILLETTEN SUUNNITTELU- JA ONGELMANRATKAISUMALLI

Opinnäytetyön tutkimuksen lähtökohtana oli J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli, jossa käsitellään teatteriproduktion suunnittelua vaihe vaiheelta lavastajan, valo- ja äänisuunnittelijoiden sekä pukusuunnittelijan näkökulmasta. Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää pukusuunnittelijan työn näkökulmasta, seuraako harrastajateatterin puvustusprosessi suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia. Mikäli harrastajateatterin puvustusprosessi eroaa haastatteluista saadun tiedon perusteella Gilletten (2000) mallista, muokataan sen pohjalta uusi, harrastajateatterille toimivampi toimintamalli.

Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (Kuvio 1) käsittää seuraavat seitsemän vaihetta: sitoutuminen (commitment), analyysi (analysis), tutkimus (research), haudonta (incubation), valinta (selection), toteutus (implementation) ja arviointi (evaluation).



KUVIO 1. Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli (mukaillen Gillette 2000, 20).

Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin tunteminen on pukusuunnittelijalle hyödyksi, sillä sen avulla suunnittelutyöstä voi tulla paitsi luovempaa, myös nopeampaa. Suunnitteluprosessi ei aina ole suoraviivainen prosessi, vaan välillä voidaan palata taaksepäin tarkastelemaan aikaisemmissa vaiheissa tehtyjä valintoja ja ratkaisuja. Palaamalla välillä taaksepäin voidaan löytää ajatuksille uusia suuntia. (Gillette 2000,19–20.)

2.1.Sitoutuminen ja analyysi

Sitoutuminen on suunnitteluprosessin ensimmäinen ja tärkein vaihe. Sitoutumalla projektiin täysin voidaan aikaan saada paras lopputulos. Gilletten (2000, 20) mukaan ongelma- sanaa tulisi sen negatiivisen merkityksen vuoksi suunnitteluprosessin aikana välttää. Prosessissa ilmenevät ongelmat tulisi ongelmien sijaan ajatella ratkaistavina haasteina. (Gillette 2000, 19–20.)

Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin analyysivaihe jakautuu kahteen tavoitteeseen. Ensimmäisenä tavoitteena on määritellä, mitä tietoa tarvitaan, jotta työlle asetetut tavoitteet voidaan saavuttaa. Toisena tavoitteena on määritellä ne tietoa-alueet, jotka vaativat lisätutkimusta ja tiedonhankintaa. (Gillette 2000, 20.)

Tärkein tiedonlähde suunnitteluprosessissa on käsikirjoitus. Tiedonlähteinä toimivat myös muut teatteriproduktion työryhmän jäsenet, kuten tuottaja, ohjaaja ja muut suunnittelijat (lavastaja sekä valo- ja äänisuunnittelijat). Yhtenäisen linjan saavuttamiseksi on tärkeää, että pukusuunnittelija käy keskusteluja muun näytelmätyöryhmän kanssa. Keskusteluissa määritellään muun muassa näytelmän tyyli ja budjetti sekä aikataulu. Suunnittelijan on hyvä tutustua käsikirjoitukseen jo heti alussa, ennen työryhmän kesken käytäviä palavereja. (Gillette 2000, 20–21.)

Käsikirjoitukseen tutustuminen

Näytelmään tutustuminen aloitetaan yleensä käsikirjoituksen lukemisella. Keskusteluiden avulla pukusuunnittelija selvittää ohjaajan vision, näyttelijöiden näkemykset roolihahmostaan sekä lavastajan suunnitelmat. Pukusuunnittelijan oma tulkinta käsikirjoituksesta on myös tärkeässä osassa, kun näytelmän kokonaisilmettä rakennetaan. (Heikkilä-Rastas 2009, 12, 174.)

Käsikirjoituksen alussa, jo ennen ensimmäisiä repliikkejä, voi olla sanallinen kuvaus näytelmän tapahtumapaikasta ja -ajasta, eli miljööstä. (Gillette 2000, 21.) Lisää tietoa antavat myös käsikirjoituksessa olevat parenteesit, eli sulku-merkein rajatut kuvaukset roolihenkilöstä, näytelmän ympäristöstä tai muusta visuaalisesta ilmeestä. Parenteesien avulla voidaan käsikirjoituksessa kuvata

esimerkiksi näyttelijän eleitä ja pukeutumista yksityiskohtaisesti. Käsikirjoituksessa mainitut kuvaukset ovat kuitenkin suuntaa antavia, ja pukusuunnittelijan oma näkemys roolihenkilöistä ja heidän puvuistaan kannattaa säilyttää vahvana. (Heikkilä-Rastas 2009, 153–154.)

Pukusuunnittelijan on suositeltavaa pyrkiä selvittämään heti alussa kaikki suunnitteluun vaikuttavat tekijät. Pukusuunnitteluun vaikuttavia tekijöitä voivat olla esimerkiksi näyttelijän tekemät suuret eleet, tai liikkeet. Lisäksi vaatteiden vaihdot ja niiden sijoittuminen näytelmään on otettava pukujen suunnittelussa huomioon. (Heikkilä-Rastas 2009, 12.)

Kolme lukukertaa

Suunnittelija lukee käsikirjoituksen yleensä moneen kertaan. Käsikirjoitukseen tutustuminen voidaan Gilletten (2000, 20–22) mukaan jakaa kolmeen vaiheeseen. Jokaisella lukukerralla huomio kiinnitetään eri asioihin. **Ensimmäisellä lukukerralla** näytelmä kannattaa lukea ”huvin vuoksi” ja rennolla otteella. Huomio kiinnitetään tällöin näytelmän yleiseen sävyyn ja tunnelmaan. Ensimmäisellä lukukerralla suunnittelija oppii näytelmän tarinan, eli juonen. Lisäksi huomioidaan näytelmän miljöö sekä roolihahmojen luonteet. Käsikirjoituksen lukemisen aikana syntyneet tunnetilat kannattaa kirjata muistiin. (Gillette 2000, 21.)

Toisella lukukerralla keskitytään luomaan tarkempia mielikuvia näytelmästä. Lukemisen aikana mieleen tulleet ajatukset kirjataan tai luonnostellaan piirtämällä muistikirjaan. Tässä vaiheessa kerätään muistiin kaikki näytelmästä nousseet ajatukset. Ideoiden karsiminen tapahtuu vasta myöhemmin. (Gillette 2000, 21.) Roolianalyysien tekeminen näytelmän henkilöistä voi olla tässä vaiheessa hyödyllistä. Roolianalyysin avulla voidaan hahmottaa roolihahmojen luonnetta, ulkonäköä ja merkitystä näytelmässä. (Heikkilä-Rastas 2009, 26.)

Kolmannella lukukerralla huomio kiinnitetään näytelmän yksityiskohtiin. Esimerkiksi vaatteiden vaihdot huomioidaan ja kirjataan muistiin. On tärkeää hahmottaa, missä ja milloin vaihdot tapahtuvat, jotta ne osataan ottaa pukusuunnittelussa huomioon. Yhtenäisen visuaalisen linjan saavuttamiseksi on

tärkeää, että pukusuunnittelija käy keskusteluja muun näytelmätyöryhmän kanssa. Keskustelujen avulla suunnittelija saa selville, mitä ajatuksia ja suunnitelmia esimerkiksi ohjaajalla sekä valo- ja äänisuunnittelijoilla on näytelmästä. (Gillette 2000, 20–22.)

Käsikirjoitusanalyysi

Käsikirjoitukseen tutustumiseen ja perehtymiseen voidaan käyttää apuna myös Inghamin ja Coveyn (1992, 15) käsikirjoituksen analysointiin kehittämiä kysymyksiä. Käsikirjoituksen analysointiin on olemassa tässä opinnäytetyössä esiteltujen menetelmien lisäksi myös muita menetelmiä. Nämä kaksi menetelmää valikoituivat esiteltäviksi, sillä olen huomannut ne toimivimmiksi harrastajateatterin puvustuksia toteuttaessani.

Inghamin ja Coveyn (1992) kehittämä käsikirjoitusanalyysi helpottaa muun muassa puvustuksen kannalta tärkeiden tietojen poimimista tekstistä. Kysymykset auttavat myös hahmottamaan näytelmän muotoa ja rakennetta. Kaikkiin alla oleviin kysymyksiin ei tarvitse kaikissa näytelmissä löytää vastausta. Kun jokin kysymys ei ole oleellinen näytelmän kannalta, hypätään sen yli ja siirrytään seuraavaan. Tulokset, joihin käsikirjoitusanalyysin avulla päästään, ovat tärkeämpiä kuin kysymysrunon yksityiskohtainen noudattaminen. (Ingham & Covey 1992, 15.) Käsikirjoitusanalyysi sisältää yhdeksän pääkysymystä, joista osa sisältää myös tarkentavia lisäkysymyksiä.

I. Missä ollaan?

1. Tarkka maantieteellinen sijainti
2. Huomioi tekstin viittaukset ja kuvaukset

II. Milloin ollaan?

1. Päivä, kuukausi ja vuosi.
2. Huomioi päivien ja vuodenaikojen erityismerkitykset

III. Ketkä ovat?

1. Huomioi roolihahmojen suhteet ja yhteydet toisiinsa, sekä yhteiskunnallinen asema.
2. Mikä hallinto?

3. Mikä uskonnollinen ympäristö?
 4. Mitä uskomuksia esim. avioliitosta, perheestä yms.?
 - IV. Mitä on tapahtunut ennen näytelmän alkua?
 - V. Mitä pääroolihahmot ajattelevat maailmastaan?
 - VI. Mikä merkitys roolihahmoilla on näytelmässä?
 1. Kuka on päähenkilö?
 2. Kuka on vastaanäyttelijä/päävastustaja/pahis?
 3. Ketkä hahmoista johtavat ja ketkä tukevat?
 4. Tunnista ja kuvaile tyypillisimmät ja tärkeimmät roolihahmot.
 5. Tunnista ja kuvaile väkijoukot.
 - VII. Mikä on näytelmän tyyli?
 1. Todenmukaisuuteen pyrkivä dialogi
 2. Kirjakielinen
 3. Runollinen
 4. Huomioi äänteet ja kielioppi (murteet yms.)
 5. Huomioi monimerkityksisyys/monitulkintaisuus
 - VIII. Mikä on näytelmän juoni?
 1. Luo toimintakartta
 - IX. Mikä on näytelmän teema?
- (Ingham&Covey 1992, 15.)

2.2. Tutkimus

Suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin tutkimusvaiheessa pohditaan, mitä tietoa käsikirjoitukseen tutustumisen lisäksi, onnistuneen suunnittelutyön saavuttamiseksi, vielä tarvitaan. Tässä vaiheessa suunnittelija hankkii tietoa näytelmän kannalta tärkeistä aihealueista, joita hän ei vielä entuudestaan tunne. Tutkimusvaiheeseen sisältyy kaksi vaihetta: taustatutkimus ja käsitteellinen tutkimus. (Gillette 2000, 24–25.)

Taustatutkimukseen voi sisältyä esimerkiksi tutustumista näytelmän aikakauden muun muassa kirjallisuuden avulla. Tutustuminen myös näytelmästä aikaisemmin tehtyihin toteutuksiin voi olla hyödyllistä. Suunnittelijalle syntynyt oma visio näytelmästä kannattaa kuitenkin säilyttää vahvana ja aikaisemmista näytelmätoteutuksista riippumattomana. Näytelmäkirjailijan luoma näytelmän

perusajatus on suunnittelutyön pohjana, ja kaikkien suunnitelmien pitäisi aina jollain tavalla pohjata näytelmän käsikirjoitukseen. (Gillette 2000, 22–23.) Gilletten (2000) mallin tutkimusosio sisältää tiedonhankintaa niiltä osin kuin suunnittelija kokee tarpeelliseksi. Tiedonhankinnan kohteina voivat olla muun muassa värit tai muu näytelmän aihealue, joka kaipaa lisätutkimusta.

Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin tutkimusosioon kuuluu taustatutkimuksen lisäksi käsitteellinen tutkimus. Käsitteellisessä tutkimuksessa pohditaan, miten näytelmän puvustus saadaan käytännössä toimimaan. Esimerkiksi asujen vaihdot näytelmän aikana huomioidaan ja mietitään ratkaisuja niiden toteuttamiseksi. Voidaan esimerkiksi ratkaista se, miten ensimmäisen näytöksen lopussa näyttämöltä kauniissa puvussa lähtenyt näyttelijä palaa toisen näytöksen alussa näyttämölle sama mekko repaleisena. (Gillette 2000, 24–25.)

2.3.Haudonta ja valinta

Haudontavaiheen tarkoituksena on antaa ajatuksille aikaa selvittää projektin aikana ilmenneet haasteet. Haudonnan aika voi kestää muutamasta tunnista muutamiin päiviin, riippuen projektin suuruudesta ja haasteiden laajuudesta. Tänä aikana alitajunta jäsentelee projektin edetessä kerättyä tietoa, sekä auttaa alitajunnassa olleet vastaukset esiin. Haudonnalle kannattaa antaa aikaa, näin päästään varmemmin laadukkaaseen lopputulokseen (Gillette 2000, 25.)

Valintaosiossa prosessin aikana kerätty tieto kootaan yhteen ja puvustukselle valitaan lopullinen suunta. Valintavaiheessa on tärkeää käydä keskusteluja muiden näytelmän työryhmän jäsenten kanssa, jotta yhtenäinen käsitys näytelmän linjasta säilyy. Valintaosiossa pukusuunnittelija esittelee mielikuvansa muille piirtämiensä luonnosten avulla. Luonnosten avulla esitellään esimerkiksi näytelmän värimaailmaa. Luonnoksiin voidaan liittää myös suunniteltujen vaatekappaleiden materiaalinäytteet. Lopulliset, toteutettavat mallit valitaan yhdessä ohjaajan kanssa. Valintavaihe on ohi kun ohjaaja hyväksyy mallit ja on sitä mieltä, että kaikki osa-alueet (pukusuunnittelu, valo- ja äänisuunnittelu sekä lavastus) tukevat näytelmän tarinaa ja visuaalista maailmaa. (Gillette 2000, 25–27.)

2.4. Toteutus ja arviointi

Toteutusvaihe alkaa, kun suunnittelu loppuu ja puvustuksen varsinainen toteutus ja hankinta aloitetaan. Gilletten (2000) mukaan valintavaiheessa tehtyjä luonnoksia tulisi toteutusvaiheessa vielä tarkentaa ja niihin tulisi liittää tarvittavat ohjeistukset. Ohjeistuksia tarvitaan mikäli puvut menevät valmistettaviksi esimerkiksi ompelimoon. Suunnittelijan tehtävänä on valvoa, että puvut ovat suunnitelmien mukaisia, valmistuvat aikataulun mukaisesti ja noudattavat niille määritettyä budjettia. (Gillette 2000, 27, 30.)

Usein teattereiden taloudelliset resurssit puvustuksen suhteen ovat vähäisiä. Tämän vuoksi pukusuunnittelijan on käytettävä puvustuksessa paljon mielikuvitusta, jotta katsojalle saadaan välitettyä puvustuksella haluttu viesti. Näyttelijöiden omien pukujen, sekä lahjoituksena saatujen asujen käyttö on pienemmillä teattereilla ollut osa teatteriperinnettä, erityisesti vähäisistä taloudellisista resursseista johtuen. (Salmela & Vanhatalo 2004, 9.)

Gilletten (2000) mukaan arviointia tapahtuu läpi koko prosessin. Arviointia tehdään jokaisessa prosessin vaiheessa erikseen, ja lopuksi arvioidaan vielä koko prosessia. Loppuarvioinnissa tarkastellaan työtapoja ja menetelmiä, sekä muita projektin aikana tehtyjä ratkaisuja. Arvioinnissa pohditaan myös sitä, miten käytettyjä työtapoja ja tietoja voidaan jatkossa hyödyntää tulevilla projekteilla. (Gillette 2000, 32.)

3 VÄRIEN TUNTEMUS

Jokaiselle suunnittelijalle on hyödyksi tuntea värit. Värien tuntemus auttaa yhdistelemään ja sekoittamaan eri värejä ja sävyjä. (Gillette 2000, 23.) Myös värien psykologisten vaikutusten tunteminen on hyödyksi, sillä se auttaa suunnittelemaan kokonaisuuksia, jotka auttavat katsojaa ymmärtämään esimerkiksi näyttelijöiden suhteita toisiinsa (Gillette 2000, 24).

Väriharmoniat ovat toisiinsa sointuvia väriyhdistelmiä, joiden avulla voidaan luoda erilaisia tunnelmia ja kokonaisuuksia. Toistensa kanssa huonosti yhteen

sopivia värejä yhdisteltäessä syntyy disharmonia, joka saa aikaan levottoman vaikutelman. Värien käytön perussääntöjen hallitseminen helpottaa värien valintaa ja vähentää epäonnistuneiden väriyhdistelmien mahdollisuutta (Hirvi & Nyholm 2009, 46; Rihlama 1997, 86). Seuraavaksi käydään läpi neljä erilaista väriharmoniaa.

Yksiväriharmoniassa käytetään vain yhden värin eri sävyjä. Yksiväriharmoniassa syntyvä vaikutelma on rauhallinen ja tyylikäs. **Lähiväriharmoniassa** valitaan väriympyrästä (Kuvio 2) useampi vierekkäinen väri, esimerkiksi keltainen, oranssi ja punainen. Yksi väreistä valitaan pääväriksi ja loput värit tukevat sitä, jotta värien keskinäiseltä kilpailulta ja sitä kautta levottomalta vaikutelmalta vältytään. (Hirvi & Nyholm 2009, 46; Rihlama 1997, 86.)



KUVIO 2. 12-osainen väriympyrä (Itten 2004, 31).

Vastaväriharmonia saadaan aikaan käyttämällä kahta vastaväriä, esimerkiksi vihreää ja punaista. Toinen väreistä valitaan pääväriksi ja toista väriä käytetään korostamaan valittua pääväriä esimerkiksi pienemmissä yksityiskohdissa. **Kolmisointu** muodostetaan käyttämällä kolmea väriympyrällä keskenään kolmion muodostavaa väriä, esimerkiksi keltaista, sinistä ja punaista. Kolmisoinnalla saadaan aikaan vahvoja väriyhdistelmiä kuitenkin rikkomatta harmoniaa värien välillä. (Hirvi & Nyholm 2009, 46.) Kaikkiin edellä mainittuihin väriharmonioihin voidaan lisätä myös valkoista, tai mustaa. Myös metallivärejä, kuten hopeaa ja kultaa, voidaan käyttää harmonioiden lisänä kokonaisuutta rikkomatta. (Nieminen 2004, 194.)

Värien psykologiset vaikutukset

Väreillä on erilaisia psykologisia ja terapeuttisia vaikutuksia (Rihlama 2000, 56). Värit vaikuttavat esimerkiksi mielialaan, viihtyvyyteen ja tuntemuksiin. Katsojan syntyperä, ikä ja sukupuoli voivat osittain vaikuttaa siihen, miten eri värit koetaan. Pääsääntöisesti värien aiheuttamat reaktiot ovat kuitenkin kaikilla ihmisillä samanlaisia. Monet värien aiheuttamista mielikuvista ovat peräisin luonnosta, esimerkiksi sininen tuo mieleen taivaan ja vihreä metsän. Kulttuureissa voi olla värien käytön ja mielikuvien suhteen merkittäviä eroja esimerkiksi länsi- ja itämaiden välillä. (Rihlama 1997, 106.) Taulukossa 1 esitellään värien psykologisia vaikutuksia.

TAULUKKO 1. Värien vaikutus (mukaillen Nieminen 2004, 193; Rihlma 1997, 106–109).

Väri	Mielikuvat	Psykologinen vaikutus	Käyttö
Punainen	Vaara, veri, tuli, intohimo, rakkaus	Dynaaminen, hermostuttava, kuuma	-Erottuu ympäristöstään todella hyvin. -Pieninä pintoina kodikas ja iloinen.
Keltainen	Voima, lämpö, ilo, aurinko, edullisuus	Silmiinpistävä, dynaaminen, ärsyttävä, voi myös rauhoittaa	-Tummien värien kanssa muodostaa huomiota herättäviä väriyhdistelmiä. -Suurina pintoina ärsyttävä.
Vihreä	Kasvu, rentous, luonto, viihtyisyys, elämä, uudistuminen	Rauhoittava, levollinen, tasapainoinen, tuore	-Saadaan aikaan luonnon ja kesän tunnelmaa. -Antaa rauhallisen vaikutelman.
Sininen	Avaruus, viileys, reippaus, raikkaus	Selkeä, keveä, levollinen, rauhoittava	-Luo tilan ja avaruuden tuntua.

Värien viestit

Värit eivät itsessään kanna mitään viestiä, vaan ne saavat viestinnällisen merkityksen silloin, kun ne yhdistetään riittävän usein tiettyihin käyttötilanteisiin. Assosiaatio eli miellelyhtymä on tapahtuma, jossa värit yhdistyvät ihmisen mielessä muotoihin ja ääniin. Esimerkiksi varhaisessa lapsuudessa koettujen voimakkaiden tunnekokemusten yhteydessä on syntynyt assosiaatioita värien sekä muotojen tai äänien havaitsemisen yhteydessä. Hyvin yleistä on esimerkiksi se, että tummat värit mielletään raskaiksi ja vaaleat kevyiksi. (Huttunen 2005, 43–44, 138.)

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Opinnäytetyön tutkimuskysymykseksi määriteltiin, eroaako harrastajateatterin puvustusprosessi J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallista. Kysymykseen lähdettiin etsimään vastausta perehtymällä harrastajateatterin puvustusprosessiin haastattelututkimuksen avulla. Haastatteluksi määritellään tiedonkeruutapa, jossa henkilöiltä kysyttyihin kysymyksiin saadaan puhutussa muodossa vastaus. Haastattelijan tehtävä on kuvastaa haastateltavan ajatuksia ja kerätä tietoa. Haastattelun tekemiseen on olemassa erilaisia menetelmiä, riippuen siitä missä määrin kysymykset on muotoiltu ja kuinka tarkasti haastattelija ohjaa tilannetta. (Hirsjärvi & Hurme, 41–43.)

Haastattelun muodoksi valittiin puolistrukturoitu haastattelu. Puolistrukturoidussa haastattelussa asetettuihin kysymyksiin kysytään avoin vastaus, ilman vastausvaihtoehtoja (Kananen 2008, 73). Haastattelututkimuksessa perehdyttiin harrastajateatterin pukusuunnitteluprosessiin harrastajateatterissa toimivien puvustajien haastatteluiden perusteella. Haastattelut koettiin tähän tutkimukseen sopivimmaksi tutkimusmenetelmäksi, sillä niiden kautta saatiin tuotua teattereissa olevaa hiljaista tietoa esille.

Haastateltaviksi haluttiin henkilöitä, jotka ovat toimineet harrastajateatterissa puvustajina jo pitkään. Kaikilla haastateltavilla oli runsaasti kokemusta näytämöpuvustuksesta. Eniten kokemusta omaava haastateltava oli toiminut harrastajateatterissa yli kolmekymmentä vuotta, ja vähiten kokemusta omaavakin jo yli kymmenen vuotta.

Haastateltavat henkilöt hankittiin lumipallo-otannalla. Lumipallo-otannassa tutkija etsii avainhenkilön, joka on hyvin mukana tutkittavassa toiminnassa. Kun avainhenkilö on haastateltu, hän ehdottaa seuraavaa haastateltavaa, joka voisi antaa tutkijalle lisää tietoa tutkittavasta aiheesta. Tällä otannalla haastattelut voivat jatkua siihen asti, kunnes uusia nimiä ei enää nouse esiin, tai kunnes aineiston saturaatio eli kylläntyminen saavutetaan. Kylläntymisellä tarkoitetaan tilannetta, jossa uusien haastattelujen kautta ei saada enää uutta tutkimusongelman kannalta olennaista tietoa. Lisäksi esimerkiksi työhön käytettävät aikaresurssit voivat määrittää haastateltavien määrän. (Hirsjärvi & Hurme, 60.)

Laadullinen, eli kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä koettiin sopivimmaksi työn luonne huomioon ottaen. Tutkimuksessa haastateltiin neljää Keski-Suomen alueella harrastajateatterissa puvustajana toimivaa henkilöä. Haastateltavien määrä määräytyi työn laajuuden mukaan. Tutkimuksen edetessä huomattiin, että vastaukset haastatteluissa esitettyihin kysymyksiin (Liite 1) olivat pitkälti samankaltaisia jokaisella haastateltavalla. Näin ollen myös osittainen kylläytyminen tapahtui. Haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina. Yksilöhaastattelu on tavallisin tapa tehdä haastatteluja verrattuna esimerkiksi ryhmähaastatteluun (Hirsjärvi & Hurme, 61).

Haastattelututkimus toteutettiin maaliskuussa 2013 Jyväskylässä. Haastatteluista kolme tehtiin Jyväskylän Huoneteatterin tiloissa. Yksi haastattelu tehtiin Jyväskylän keskustassa sijaitsevassa kahvilassa. On välttämätöntä tallentaa haastattelut tavalla tai toisella (Hirsjärvi & Hurme, 75). Haastattelut tallennettiin digitaalisella ääninauhurilla. Haastatteluista saatu materiaali litte- roitiin vapaamuotoisesti kirjalliseen muotoon.

Puvustamisen lisäksi haastateltavilla oli kokemusta muun muassa näyttelemisestä, ohjaamisesta ja lavastuksesta harrastajateatterissa. Puvustajiksi he olivat päätyneet joko muiden tehtävien kautta, tai suoraan kiinnostuksesta puvustusta kohtaan. Haastatteluissa keskityttiin katsomaan näytelmäprosessia puvustajan tehtävien näkökulmasta. Gilletten (2000) luoma suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli toimi haastattelukysymysten runkona.

Kaikessa tutkimustoiminnassa on arvioitava tutkimuksen luotettavuutta. Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden tarkastelusta on olemassa monia käsityksiä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 134.) Viime kädessä laadullisella tutkimusmenetelmällä tehdyssä tutkimuksessa luotettavuuden kriteerinä on tutkija ja hänen rehellisyytensä. Arvioinnin kohteena ovat tutkijan tekemät teot, valinnat ja ratkaisut. Laadullista tutkimusta ei käytännössä voi toistaa sellaisenaan, koska laadullinen tutkimus on ainutkertainen. Toisen tutkijan pitäisi kuitenkin pystyä löytämään mahdollisten muiden tulkintojen ohella myös tulkinta, jonka tutkimuksen tekijä on tutkimuksessaan esittänyt. Laadullisella tutkimuksella pitää siis olla käytännön toistettavuus. (Vilkka, 2009 158–162.)

Tutkimuksen luotettavuutta voivat heikentää monet asiat. Esimerkiksi satunnaisvirheet, kuten se että vastaaja muistaa jonkin asian väärin tai tutkija tekee

virheen tallentaessaan vastausta, voivat heikentää luotettavuutta. Virheiden vaikutus tutkimuksen tavoitteiden kannalta ei kuitenkaan välttämättä ole kovin suuri. Tutkimus tuloksia voidaan tarkastella suhteutettuna muiden tutkimusten tuloksiin. (Vilkkä, 2009 158–162.)

5 PUVUSTUSPROSESSI HARRASTAJATEATTERISSA

Seuraavaksi kuvaillaan harrastajateatterin puvustusprosessin kulkua haastateluista saadun tiedon perusteella. Puvustusprosessi jakautuu kolmeen osaan: puvustusprosessin aloitus, suunnittelu ja hankinta sekä valmis puvustus.

5.1.Puvustusprosessin aloitus

Harrastajateatterissa puvustajaksi voidaan määritellä henkilö, jonka vastuulla on näytelmän puvustuksen suunnittelu ja hankinta. Puvustaja toimii tiiviissä yhteistyössä ohjaajan, näyttelijöiden ja muun näytelmätyöryhmän kanssa. Puvustajan tehtävänä on pitää puvustuksen langat käsissään ja pitää huolta siitä, että puvut tukevat osaltaan näytelmän visuaalista maailmaa.

Voidaan ajatella, että harrastajateatterin puvustaja nimike pitää tehtävien osalta sisällään kaikki ammattiteatterissa käytössä olevat ammattinimikkeet: pukusuunnittelija, puvustaja, ompelija, puvustonhoitaja ja pukija. Näytelmäproduktion koosta riippuen, myös harrastajateattereissa voidaan puvustajan tehtäviä jakaa eri henkilöille, kuten ompelijalle.

Harrastajateatterin puvustusprosessi alkaa, kun ohjaaja pyytää puvustajaa mukaan näytelmäproduktioon. Puvustaja voi myös kuulla mielenkiintoisesta produktiosta ja tarjoutua itse mukaan. Näytelmää puvustamaan voi päätyä myös jonkin muun näytelmän työtehtävän, esimerkiksi lavastuksen tai tarpeistonhoidon lisäksi.

Varsinainen työ alkaa näytelmätekstin, eli käsikirjoituksen lukemisella. Kun käsikirjoitukseen on tutustuttu, keskustellaan ohjaajan kanssa näytelmän pää-

linjoista, kuten aikakaudesta, tyylistä ja värimaailmasta. Ohjaajan näkemykset roolihahmoista kannattaa tässä vaiheessa selvittää, sillä ohjaajalla voi olla hyvinkin vahvat visiot jo valmiina mielessään. Näin puvustaja voi jo alusta lähtien ottaa ohjaajan toiveet huomioon.

On myös mahdollista, ettei ohjaajalla ole mielessään tarkkaa visiota näytelmän toteutuksesta. Tällöin puvustaja luottaa omaan visioonsa, jonka on saanut käsikirjoituksen perusteella. Puvustaja voi myös keskustella esimerkiksi lavastajan ja valosuunnittelijan kanssa, jotta yhtenäinen visuaalinen ilme koko näytelmälle muotoutuu. Kaikki suunnitelmat tulee kuitenkin aina hyväksyttää ohjaajalla, ellei toisin sovita. Ohjaaja päättää aina viime kädessä, miltä haluaa näytelmänsä näyttävän.

Ohjaajan lisäksi keskustelussa voivat olla mukana myös muut näytelmätyöryhmän jäsenet: lavastaja, ääni- ja valosuunnittelijat, tarpeistonhoitaja, kamppaaja, maskeeraaja, tuottaja ja graafinen suunnittelija. Joissakin tapauksissa myös näyttelijät voivat olla mukana. Elleivät näyttelijät osallistu näihin keskusteluihin, keskustellaan näyttelijöiden kanssa henkilökohtaisesti, jotta näyttelijän näkemys omasta roolihahmostaan välittyy myös puvustajalle.

Työryhmän kesken keskustellaan joko järjestetyssä tapaamisessa, sähköpostin välityksellä tai puhelimitse. Ensimmäinen tapaaminen voidaan ajoittaa esimerkiksi näytelmän lukuharjoitusten yhteyteen. Lukuharjoituksissa näyttelijät tutustuvat näytelmätekstiin lukemalla sitä rooleittain läpi. työryhmän välisiä keskusteluja voi prosessin aikana olla yksi tai useampia. Puvustajan on tärkeää olla tiiviissä yhteydessä työryhmään koko näytelmäprosessin ajan, jotta väärinymmärryksiltä vältytään.

Puvustaja tutustuu yleensä näytelmätekstiin ennen kuin sitoutuu työryhmän jäseneksi. Tekstiin tutustuttaessa mietitään kiinnostaako näytelmä. Mikäli puvustaja ei kiinnostu näytelmästä, voi tässä vaiheessa vielä jättäytyä pois produktiosta. Joskus voi käydä myös niin, että puvustaja innostuu täysillä mukaan näytelmätyöryhmään jo ennen käsikirjoituksen lukemista. Silloin mitataan puvustajan kykyä kiinnostua myös produktioista, jotka eivät ole puvustajalle täysin ominta. Tärkeintä on, että käsikirjoituksen ja keskustelun avulla puvustaja

pääsee jo prosessin alkuvaiheessa jollakin tavalla sisälle näytelmän maailmaan. Näin ollen voidaan edetä prosessissa eteenpäin.

Puvustajasta riippuen käsikirjoituksen tueksi voidaan tutustua aikaisempiin näytelmätoteutuksiin tai muuten näytelmään liittyviin teemoihin, joko video- tai kuvamateriaalin avulla. Tiedonhankinnassa hyödyllisiä välineitä ovat Internetissä toimiva YouTube-videopalvelu ja esimerkiksi Google-kuvahaku. Myös kirjoista ja erilaisista lehdistä, kuten aikakaus-, muoti-, nuorten- ja sisustuslehdistä voi etsiä materiaalia. Niiden lisäksi vanhoista valokuvista saa hyvän ajankuvan esimerkiksi tiettyyn vuosikymmeneen sijoittuvaa näytelmää puvustettaessa. Käsikirjoituksen herättämien ajatusten ja löydetyn kuvamateriaalin pohjalta voidaan koota väri- ja ideakarttoja, joissa hahmotellaan näytelmän visuaalista ilmettä ja maailmaa. Puvustaja voi tarvittaessa pyytää ohjaajalta roolihahmojen luonnetta, olemusta ja tyyliä sisältävän koosteen, jotta pääsee varmasti sisälle ohjaajan mielikuviin roolihahmoista.

Käsikirjoitus luetaan yhdestä lukukerrasta useampaan kertaan puvustajasta ja näytelmän teemasta riippuen. Käsikirjoituksesta selvitetään muun muassa roolihahmojen luonteet ja näytelmän miljöö. Käsikirjoituksesta on tärkeä löytää viitteet puvustukseen. Jos käsikirjoituksessa mainitaan esimerkiksi, että roolihahmo ottaa takkinsa ja menee ulos, tämä täytyy huomioida ja kirjata muistiin. Lisäksi näytelmän aikana tapahtuvat vaatteiden vaihdot kirjataan muistiin, jotta ne voidaan huomioida puvustuksen toteutuksessa. Esimerkiksi nopea vaatteiden vaihto kohtauksen välillä voi määrittää, ettei roolihenkilön kauluspaidassa voi olla nappeja vaan tilalle on vaihdettava nopeasti avattavat painonapit tai tarranauhaa.

Käsikirjoitukseen tutustumisen, muun tiedonhankinnan ja työryhmän kesken käytyjen keskusteluiden lisäksi puvustaja täydentää tietoaan näytelmän kuluksa seuraamalla harjoituksia. Harjoitusten seuraamisen yhteydessä tehdään muistiinpanoja muun muassa näyttelijöiden liikkeistä näyttämöllä. Harjoitusten aikana mieleen tulleet ajatukset kirjataan esimerkiksi muistivihkoon. Harjoitusten seuraaminen on hyödyllisintä aloittaa, kun näyttelijät siirtyvät lukuharjoituksista harjoittelemaan näyttämölle. Tällöin aloitetaan yleensä myös näytelmän aikana tapahtuvien liikkeiden harjoittelu. Harjoituksia seuraamalla puvustaja voi löytää asuihin inspiraatiota muun muassa näyttelijän omasta persoo-

nasta ja liikekielestä. Myös näyttelijän ruumiinrakenne voi vaikuttaa vaatetukseen valintaan.

Prosessin alkuvaiheen aikana koottujen tietojen, kuten käsikirjoituksen, ohjaajan ja työryhmän keskustelujen, sekä puvustajan omien ajatusten pohjalta voidaan aikaisemmin koottuja ideatauluja vielä täydentää. Harrastajateatterissa ei yleensä piirretä tarkkoja luonnoksia yksittäisistä roolihahmoista. Joitakin suuntaa antavia hahmotelmia voidaan tarpeen mukaan tehdä. Tarkat luonnokset voivat olla rajoittavia, kun ajallisista ja rahallisista resursseista johtuen puvustuksissa käytetään usein kirpputoreilta ja kierrätyskeskuksista löytyviä valmisvaatteita. Vaatteiden hankinta tapahtuu pitkälti sen pohjalta mitä kulloinkin on tarjolla. Näin ollen suunnittelussa keskitytään lähinnä hahmottelemaan puvustuksen antamia mielikuvia, värimaailmaa ja päälinjoja.

Poikkeuksena tähän ovat produktiot, joissa käytetään esimerkiksi fantasia-asuja, tai muuten erikoisempia asuja, joita ei ole mahdollista muokata valmisvaatteista. Silloin puvustus täytyy toteuttaa alusta asti kaavoituksesta ja ompelusta lähtien. Näin ollen myös yksityiskohtaiset luonnokset puvuista voivat olla tarpeen.

5.2.Puvustuksen suunnittelu ja hankinta

Harjoitusten seuraamisen ohella aloitetaan näytelmän puvustuksessa tarvittavien vaatteiden ja materiaalien etsintä. Näyttelijöille voidaan etsiä tarvittaessa myös harjoitusvaatteet esimerkiksi teatterin pukuvarastosta. Harjoitusvaatteita tarvitaan, mikäli puvustuksessa on näyttelijän työhön merkittävästi vaikuttavia elementtejä, kuten suuria hameenhelmoja. Harjoitusvaatteiden käyttö ei ole kovin yleistä. Näyttelijät harjoittelevat yleensä omissa vaatteissaan ja puvustaja antaa heille roolivaatteita käyttöön sitä mukaa, kun ne valmistuvat. Roolivaatteita aletaan säännöllisesti käyttää harjoituksissa yleensä muutamaa viikkoa ennen ensi-iltaa.

Harrastajateattereiden budjetit ovat yleensä pieniä ja näytelmän puvustukseen on yleensä käytössä niukasti rahaa. Puvustusbudjetit liikkuvat nollabudjetista noin 200 euroon produktiosta riippuen. Puvustajan tulee seurata tarkkaan pu-

vustuksesta aiheutuvia kuluja, jotta budjetissa pysytään eikä se pääse ylittymään.

Pieni budjetti pakottaa puvustajan luovuuteen ja käyttämään mitä erilaisempia materiaaleja. Esimerkiksi vanhoja lakanoita voi käyttää hamekankaana. Vaikka puvustus muodostuu yleensä valmisvaatteista, modifioidaan eli muokataan vaatteita näytelmään sopivimmiksi. Lahkeen lyhennysten, vetoketjun tai nappien vaihtojen, värjäysten ja muiden muokkausten hallitseminen ovat puvustajalle hyödyllisiä taitoja. Innolla ja avoimella asenteella on myös suuri merkitys. Tekemällä ja kokeilemalla oppii.

Näytelmäprosessin alkuvaiheessa tehtyjä, ja prosessin kuluessa täydennettyjä ideatauluja ja/tai muistiinpanoja käytetään apuna puvustuksen hankinnassa. Jos teatterilla on pukuvarasto, kannattaa siihen tutustua ennen kirpputori ja kierrätyskeskus käyntejä. Näyttelijöiden ja muun näytelmätyöryhmän vaatekaappien sisältö kannattaa myös kartoittaa. Jos esimerkiksi etsitään tiettyyn värimaailmaan tai vuosikymmeneen sopivaa vaatetusta voi vaatekaappien kätköistä löytyä käyttökelpoista materiaalia.

Ei ole suositeltavaa, että näyttelijä käyttäisi omia vaatteitaan roolivaatteina. Omien, tuttujen vaatteiden käyttö voi vaikeuttaa näyttelijän pääsyä näytelmän rooliin. Vaatteiden lainaamista näyttelijältä toiselle voidaan mahdollisuuksien mukaan hyödyntää. Perusvaatteet kuten alusvaatteet, sukat ja esimerkiksi tavalliset siniset farkut tai perus t-paita voivat olla näyttelijän omia. Puvustajan on turhaa lähteä hankkimaan perusvaatteita, joita lähes jokaisen vaatekaapista löytyy. Näin toimien säästetään niin puvustajan aikaa, kuin budjettiakin.

Yllä mainittujen hankintapaikkojen, kuten kirpputorien, kierrätyskeskusten, teatterin pukuvaraston ja työryhmän vaatekaappien lisäksi puvustukseen sopivaa materiaalia voi löytyä muun muassa sairaalapesulan poistomyynnistä, armeijatavaran poistomyymälästä, edullisista sekatavarakaupoista (Halpa-Halli, Tarjoustalo yms.), sekä sukulaisten ja tuttavien vinteilä ja kellareista. Erilaisten yhteistyösopimusten solmiminen eri yritysten, esimerkiksi kirpputorien kanssa on hyödyllistä.

Kaikkea tavaraa ei tarvitse ostaa, vaan lainaaminen on myös mahdollista. Lainatessa täytyy palautuksesta sopia ja määrittää kuka palauttaa tavarana näyttöskauden jälkeen omistajalleen. Lainatessa on hyvä huomioida, ettei vaate aina välttämättä palaudu samanlaisena takaisin. Vaate voi likaantua tai rikkoutua näyttelmäkauden aikana. Niinpä mahdollisista korvauksista on hyvä sopia etukäteen. Lainasta kannattaa tehdä esimerkiksi kirjallinen sopimus, jotta molemmat osapuolet muistavat, mitä on sovittu.

Puvustuksen hankinnan lomassa puvustaja seuraa aktiivisesti näyttelmäharjoituksia. Harjoituksia seuraamalla hahmotetaan mihin suuntaan ohjaaja rooli-hahmoja ohjaa ja minkälaiseksi näyttelmän maailma kokonaisuudessaan muotoutuu. Ohjaajan ja koko työryhmän kanssa on luontevaa keskustella harjoitusten lomassa myös puvustajaa askarruttavista asioista.

Puvustus on koko prosessin ajan puvustajan mielessä vähintään alitajuisesti. Esimerkiksi kaupungilla liikkuesssa voi löytyä näyttelmään sopivia vaatteita ja asusteita sattumalta, vaikkei niitä olisi tietoisesti ollut etsimässä. Huomio kiinnittyy alitajuisesti esimerkiksi näyttelmän värimaailman mukaisiin tuotteisiin. Sen myötä kun puvustus alkaa rakentua, vaatteita sovitetaan näyttelijöille ja niiden toimivuutta kokeillaan näyttämöllä. Tässä vaiheessa valaistus on tärkeässä osassa. Valot vaikuttavat suuresti siihen, miltä eri materiaalit ja värit näyttämöllä näyttävät. Esimerkiksi kolme mustaa puseroa voivat kaikki näyttää näyttämön valoissa erivärisiltä. Onkin tärkeää kokeilla värien toimivuutta näyttämöllä yhdessä valosuunnittelijan kanssa.

Näyttämöpuvustuksessa on tärkeää kiinnittää huomiota myös vaateen kestävyys. Nopeat vaihdot, spagaatti lavalla tai muut erikoiset liikkeet voivat laittaa vaateen saumarakenteet koetuksella. Puvustuksessa käytettävien vaatteiden materiaaleihin kannattaa kiinnittää huomiota. Näyttöskauden aikana näyttelijät huolehtivat vaatteista yleensä itse, joten helppohoitoiset materiaalit ovat mahdollisuuksien mukaan suositeltavia. Puvustaja ohjeistaa näyttelijöille pukujen säilytyksen ja huollon. Näin puvut säilyvät mahdollisimman samannäköisinä läpi koko näyttöskauden. Sopimuksesta riippuen puvustajan työhön kuuluu myös korjata näyttöskauden aikana rikkoutuneet vaatteet, sekä huolehtia pukujen pesu ja lajittelu näyttöskauden jälkeen.

5.3.Valmis puvustus

Puvustuksen tulisi olla pääpiirteissään valmis noin kaksi viikkoa ennen ensi-iltaa. Näin näyttelijät ehtivät tottua pukuihin ja harjoitella niiden käyttöä lavalla. Joissakin tapauksissa puvut tarvitaan käyttöön jo aikaisemmin, jotta esimerkiksi nopeita vaatteiden vaihtoja kohtausten välillä voidaan harjoitella.

Ensi-iltaan mennessä kaiken on oltava valmista. Ensi-iltaa edeltävään viikkoon kannattaa varata aikaa viimehetken muutoksia varten. Ensi-illan lähestyessä puvustaja voi alkaa pohtia tekemiään ratkaisuja. Puvustukset täytyy kuitenkin oppia tekemään niin, että se, mitä on näyttämölle päätetty laittaa, pysyy lähtökohtaisesti siellä. Muuten edessä on loppumaton kierre. Jossakin vaiheessa on päätettävä, että on tyytyväinen työnsä tulokseen ja laatuun.

Puvustuksen onnistumista arvioidaan sen mukaan, toimivatko puvut näyttämöllä halutulla tavalla. Ensi-illassa puvustaja voi kuulla esimerkiksi katsojien kommentteja puvustukseen liittyen. Ensi-illan jälkeen puvustusta ei enää muuteta ilman todella painavaa syytä.

5.4.Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin vertailu harrastajateatterin puvustusprosessiin

Seuraavaksi tarkastellaan harrastajateatterin puvustusprosessin ja J. Michael Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin yhtäläisyyksiä ja eroja. Harrastajateatterin puvustusprosessia tarkastellaan harrastajateatterin puvustajien haastatteluiden valossa ja Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia tässä opinnäytetyössä aikaisemmin esitellyn teorian pohjalta.

Harrastajateatterissa **sitoutuminen** koetaan alkavaksi siitä, kun näytelmästä kiinnostutaan ja käsikirjoitus luetaan. Sitoutuminen vahvistuu kun keskustellaan ohjaajan kanssa ja tavataan muut näytelmätyöryhmän jäsenet. Ensimmäisten tapaamisten ja keskustelujen jälkeen puvustajat kokivat sitoutuvansa näytelmään ja sen puvustuksen toteuttamiseen. Gilletten (2000) mukaan sitoutuminen onkin suunnitteluprosessin tärkein vaihe ja vain sitoutumalla projektiin täysin voidaan saada aikaan paras lopputulos.(Gillette 2000.)

Analyysivaiheessa määritellään ja etsitään tietoa, mitä tarvitaan onnistuneen lopputuloksen saavuttamiseksi (Gillette 2000). Tärkeimpänä tietolähteenä suunnitteluprosessille Gillette (2000) pitää käsikirjoitusta. Käsikirjoitus on ensisijainen tiedonlähde myös harrastajateatterin puvustajalle. Lisäksi näytelmäprosessin aikana käydyt keskustelut ohjaajan ja muiden työryhmän jäsenten kanssa koettiin harrastajateatterissa tärkeiksi. Erona Gilletten (2000) malliin harrastajateatteripuvustaja käy keskusteluja muun näytelmätyöryhmän lisäksi myös näyttelijöiden kanssa. Ohjaajan visio käsikirjoituksesta ja näytelmästä on niin harrastajateatterissa, kuin myös Gilletten (2000) mukaan tärkein ja määräävin tekijä valittaessa puvustuksen suuntaa.

Näyttelijän näkemykselle omasta roolihahmostaan annetaan harrastajateatterin puvustusprosessissa enemmän painoarvoa kuin Gilletten (2000) mallissa. Haastateltavat kertoivat käyvänsä keskusteluja näyttelijän kanssa roolihenkilön puvustukseen liittyen yhtenäisen vision ja näyttelijän työtä tukevan puvustuksen saavuttamiseksi. Haastateltavat mainitsivat tärkeäksi asiaksi yhteistyön lavastajan ja näytelmästä riippuen myös valosuunnittelijan kanssa, jotta yhtenäinen ja toimiva kokonaisuus esimerkiksi näytelmän värimaailman suhteen on mahdollinen. On tärkeää, että puvustaja käy keskusteluja muun näytelmätyöryhmän kanssa, jotta näytelmän yhtenäinen tyyli saadaan määriteltä (Gillette 2000).

Käsikirjoitukseen tutustumiseen oli käytössä erilaisia tapoja. Eräs haastateltavista luki käsikirjoituksen kerran, minkä jälkeen perehtyi siihen tarkemmin näytelmäharjoituksia seuratessaan. Yksi haastateltavista kertoi lukevansa tekstin useaan kertaan, yleensä pätkissä, jolloin samalla poimii ja alleviivaa sieltä puvustukseen vaikuttavat asiat. Gilletten (2000) kolmen lukukerran tapa tutustua käsikirjoitukseen ei näin ollen ole käytössä harrastajateatterissa. Myöskään Inghamin ja Coveyn (1992) kehittämiä käsikirjoituksen analysointiin tarkoitettuja kysymyksiä ei haastatteluiden mukaan käytetty.

Yleisesti haastateltavien keskuudessa koettiin vaikeaksi saada tarpeeksi puvustusprosessissa tarvittavaa tietoa lukemalla ainoastaan näytelmätekstiä. Näytelmäharjoitusten seuraaminen on olennainen osa puvustusprosessin tiedonhankintaa. Näytelmäharjoitusten seuraaminen aloitetaan yleensä silloin,

kun näyttelijät siirtyvät lukuharjoituksista harjoittelemaan näyttämölle. Harjoitusten seuraamisen yhteydessä tehdään muistiinpanoja puvustukseen liittyen. Harjoituksia seuraamalla huomioidaan muun muassa näyttelijöiden liikkeet ja asujen vaihdot.

Haastatteluista saadun tiedon mukaan **tutkimusta** voidaan tehdä esimerkiksi näytelmän aikakauteen liittyen. Harrastajateatterin puvustajat hankkivat tietoa Internetistä ja kirjoista. Pukuhistoriaa käsittelevien kirjojen ohella vanhat aikakaus- ja muotilehdet ovat myös käyttökelpoisia tiedonlähteitä. Lisäksi tietolähteenä mainittiin Internetistä löytyvät kuva- ja videomateriaalit. Esimerkiksi näytelmän aikakauteen sijoittuvien tv-sarjojen kautta voidaan saada hyödyllistä tietoa. Myös aikakauden sisustusratkaisuihin voi olla hyödyllistä tutustua ja sitä kautta löytää ideoita esimerkiksi puvustuksen värimaailmaan. Kuten Gilletten (2000) mallissa, myös harrastajateatterissa puvustaja etsii tietoa näytelmän kannalta tärkeitä aihealueista ja pääsee näin paremmin sisälle näytelmän maailmaan. (Gillette 2000.)

Haastateltavien keskuudessa koettiin tärkeäksi, että puvustukselle valittu linja säilyy yhtenäisenä koko puvustuksessa. Valittu linja tulee säilyttää yksityiskoh-
tia ja asusteita, kuten koruja ja kenkiä myöten. Poikkeusten on oltava harkittuja, ja niihin on oltava perusteltu syy.

Haastateltavat kertoivat, että työn alla oleva näytelmä on vähintään alitajuisesti mielessä koko ajan. Ajatusten **haudontaan** ei kuitenkaan tietoisesti varata aikaa. Harjoituskausi kestää keskimääräisesti kahdesta neljään kuukauteen. Harjoituskauden aikana voidaan kerätä puvustuksessa tarvittavaa tavaraa vähitellen esimerkiksi kirpputoreilta. Jos prosessi ei etene, voidaan se laittaa hetkeksi sivuun ja tehdä muita asioita. Näin annetaan ajatuksille aikaa jäsen-
tyä ja selvittää projektin aikana ilmenneet haasteet. (Gillette 2000.)

Valintavaiheessa suunnittelija esittelee ideansa muulle työryhmälle. Ideat voidaan esitellä piirrettyjen luonnosten avulla. (Gillette 2000.) Haastatteluiden mukaan harrastajateatterissa piirretään harvoin luonnoksia puvuista. Luonnoksia ei haluta piirtää, sillä niiden koetaan rajoittavan pukujen etsintää. Puku-

ja ei yleensä tehdä harrastajateatterissa alusta asti, vaan ne hankitaan valmisvaatteina.

Pukuluonnoksia käyttökelpoisemmaksi tavaksi haastateltavat kokivat ideataulujen kokoamisen. Ideataulujen avulla esitellään näytelmän värimaailmaa ja tunnelmaa. Roolihahmojen tyyliä voidaan ideatauluissa esitellä esimerkiksi Internetistä ja lehdistä löytyneiden kuvien avulla. Myös teatterin pukuvarastosta voidaan löytää näytelmän teemaan ja värimaailmaan sopivia asuja, joita esitellään näyttelijöille puettuna. Näin puvustaja esittelee puvustuksen värit ja tyylin ohjaajalle, sekä muulle työryhmälle. Ohjaaja päättää, onko puvustajan hahmottelema tyyli näytelmän mukainen.

Valintavaihe ei ole harrastajateatterissa selkeä, vaan sitä tapahtuu koko prosessin ajan siihen asti kunnes puvustus on valmis. Näyttämölle voidaan tuoda erilaisia asukokonaisuuksia ja kokeilla niiden toimivuutta. Näytelmään sopivat puvut valitaan ja sopimattomien pukujen tilalle kokeillaan uusia vaihtoehtoja. Tällä tavoin valinta- ja **toteutus**vaihe lomittuvat harrastajateatterissa toisiinsa.

Puvustusprosessiin kuuluu, että **arviointia** tapahtuu koko puvustusprosessin ajan. Loppuarvioinnissa tarkastellaan projektin aikana tehtyjä ratkaisuja ja pohditaan, miten tietoja voidaan jatkossa hyödyntää tulevilla projekteilla. (Gillette 2000.) Loppuarviointi ajoittuu harrastajateatterissa, kuten myös Gilletten (2000) mallissa näytelmän ensi-iltaan. Silloin pohditaan, tukeeko puvustus näytelmän tarinaa ja visuaalista ilmettä.

6 YHTEENVETO

6.1. Tutkimuksen päätelmät

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää eroaako harrastajateatterin puvustusprosessi Gilletten (2000) suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallista. Opinnäytetyön aihevalinta pohjautui havaitsemaani tarpeeseen ja omaan kiinnostukseeni näyttämöpuvustusta kohtaan. Tarpeeseen pohjautuva aihe piti työn tekemisen mielenkiintoisena ja tavoitteellisena. Aihevalinta tuki sekä omia läh-

tökohtiani, että yleisesti harrastajateatteripuvustajien tarpeita. Näin ollen aihevalintaa voidaan pitää onnistuneena.

Tutkimuksen rajaus onnistui hyvin ja asetettuun tutkimuskysymykseen saatiin vastaus. Tutkimuksen tulosten perusteella voidaan todeta, että Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli eroaa harrastajateatterin puvustusprosessista, mutta sopii pääpiirteittäin käytettäväksi myös harrastajateatterissa.

Merkittävimmät erot suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallin ja harrastajateatterin puvustusprosessin välillä kohdentuivat valintavaiheeseen. Harrastajateatterissa valintavaihe ja toteutusvaihe eivät ole Gilletten mallin tapaan selkeästi erillisiä vaiheita, vaan lomittuvat toisiinsa. Vaikka Gilletten malli toimii pääpiirteittäin myös harrastajateatterissa, opinnäytetyön tulosten perusteella oli tarkoituksenmukaisempaa luoda selkeämpi malli harrastajateatterin puvustajalle.

Lähdemateriaalin etsinnässä onnistuttiin hyvin ja monipuolisesti. Gilletten suunnittelu- ja ongelmanratkaisumalli oli toimiva lähtökohta puvustusprosessin tarkasteluun. Haastattelut osoittautuivat hyväksi tavaksi saada tietoa aiheen parissa työskenteleviltä henkilöiltä.

Tutkimuksen kautta saatujen tietojen pohjalta laadittiin opinnäytetyön liitteenä oleva opas, *vinkkejä harrastajateatterin puvustajalle*. Opasta jaetaan Keski-Suomen alueen harrastajateattereihin. Harrastajateatterin puvustajan opasta ei tiettävästi ole aikaisemmin ollut saatavilla. Näin ollen opinnäytetyö tuo uutta tietoa ja materiaalia teattereiden saataville. Oppaan laadinnassa onnistuttiin hyvin ja saatiin aikaan toimiva ja selkeä kokonaisuus. Olisi ollut hyödyllistä, jos oppaan käytettävyyttä olisi päästy tarkastelemaan käyttäjien kommenttien kautta. Valitettavasti käytettävyyden testaus ei ollut mahdollista opinnäytetyön aikataulun puitteissa, joten käyttäjien kokemuksia ei voitu raportoida.

Opinnäytetyöstä on apua uusille teatteripuvustuksesta kiinnostuneille harrastajille. Opas auttaa pääsemään sisälle puvustusprosessiin. Aloittaessani harrastajateatterissa puvustajana olisin itse kaivannut selkeää opasta, sillä prosessin kulku tuntui aluksi haastavalta.

Opinnäytetyön myötä ammatillinen itsevarmuuteni on kehittynyt ja uskallan tarttua uusiin haasteisiin entistä varmemmin. Opinnäytetyön alussa asetetut tavoitteet toteutuivat.

6.2. Tutkimuksen luotettavuus ja jatkotutkimusaiheet

Haastateltavien suppean otannan (neljä haastateltavaa) perusteella tutkimusta ei voida pitää yleisesti luotettavana. Haastateltavien vastaukset olivat kuitenkin suurelta osin toistensa kaltaisia, joten samankaltainen tulos olisi voitu saada aikaan myös laajemmalla otannalla.

Aiheeseen voidaan perehtyä lisää jatkotutkimuksissa. Harrastajateatterin puvustusprosessia voitaisiin tutkia haastateltavien laajemmalla otannalla, jolloin työn tuloksia pystytään luotettavammin yleistämään. Jatkotutkimuksessa voitaisiin myös syventyä tarkastelemaan teatteriharrastajien motiiveja ja sitoutuneisuutta teatteriin. Lisäksi, puvustajan työhön vaikuttaviin tekijöihin, kuten lavastukseen ja valosuunnitteluun liittyvä tutkimus olisi hyödyllinen. Myös puvustuksen herättämien mielikuvien tutkiminen teatterikatsojan näkökulmasta olisi mielenkiintoinen tutkimusaihe.

Toimeksiantaja voi tulevaisuudessa hyödyntää opinnäytetyön ja oppaan materiaalia myös muussa yhteydessä, esimerkiksi osana laajempaa julkaisua. On mahdollista, että opasta tullaan tulevaisuudessa jakamaan Keski-Suomen lisäksi myös muihin Suomen harrastajateattereihin.

LÄHTEET

Autio, R. 2000. Ennen ensi-iltaa. Helsinki: Teatterin tiedotuskeskus.

Gillette, J.M. 2000. Theatrical Design and Production: An introduction to scene design and construction, lightning, sound, costume and makeup. California: Mayfield Publishing Company.

Heikkilä-Rastas, M. 2009. Pukutaikaa. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu -teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistokustannus, HYY yhtymä.

Hirvi, A. & Nyholm, S. 2009. Visualistin työkalupakki. Porvoo: Zolan.

Ingham, R. & Covey, L. 1992. The Costume Designer's handbook. Portsmouth, U.S.A.: Heineman Educational Books Inc.

Itten, J. 2004. Värit taiteessa. Helsinki: Kustannus Oy Taide.

Kananen, J. 2008. Kvali -Kvalitatiivisen tutkimuksen teoria ja käytänteet. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kauhanen, M. 2010. Hukassa on hyvä paikka: Puvustuksen suunnittelu nuorisoteatteriin. Opinnäytetyö. Mikkelin ammattikorkeakoulu, muotoilun koulutusohjelma. Viitattu 20.3.2013.
<http://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/17387/minna.pdf?sequence=1>

Nieminen, T. 2004. Visuaalinen markkinointi. Helsinki: WSOY.

Rihlma, S. 2000. Valaistus ja värit sisustussuunnittelussa. Hämeenlinna: Karisto.

Rihlma, S. 1997. Värioppi, 6.painos. Helsinki: Rakennustieto.

Salmela, S. & Vanhatalo, T. 2004. Näyttämöpukuja. Helsinki: Like.

Taiteen edistämiskeskus. 2011. Keski-Suomi. Viitattu 20.4.2013.
<http://www.taike.fi/web/taike/etusivu>. Toimialueet, Keski-Suomi.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Valinen, P. 2009. Puvut. Helsinki: Teatterimuseo.

Vilkkä, H. 2009. Tutki ja kehitä. Helsinki: Tammi.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset

Haastattelukysymykset:

- Kauanko olet ollut mukana harrastajateatteritoiminnassa? Montako näytelmää olet puvustanut?
- Mihin eri vaiheisiin harrastajateatterin puvustusprosessi voidaan mielestäsi jakaa?(aloituksesta ensi-iltaan ja ensi-illasta näytäntökauden loppuun)
- **SITOUTUMINEN** Kuvaile sitoutumistasi näytelmän puvustamiseen? Millainen on näytelmä- ja puvustusprosessin aloitus?
- **ANALYYSI** Käydäänkö prosessin aikana keskusteluja puvustajan ja muun näytelmätyöryhmän kanssa? jos kyllä, millaisia ja kenen kanssa? kuinka usein?
- Miten aloitat tutustumisen näytelmään?
- Miten tutustut käsikirjoitukseen? Montako kertaa luet sen? Miten poimit sieltä näytelmän puvustuksen kannalta olennaiset asiat?
- **TUTKIMUS** Millä keinoin tutustut näytelmän aikakauteen ja tyyliin? Tutkitko aihetta? jos kyllä, millaista tietoa etsit (tekstiä, kuvia..). Mitä lähteitä käytät?
- **HAUDONTA** Millainen aikataulu puvustusprosessilla on? Eteneekö puvustusprosessi koko ajan konkreettisesti eteenpäin vai pidätkö ”mietintätaukoja”? Jos kyllä, miten tauot sijoittuvat prosessiin?
- **VALINTA** Mitkä tekijät vaikuttavat puvustuksen suunnitteluun? Esittelekö ideasi muille työryhmän jäsenille? Jos kyllä, miten? Mitkä tekijät vaikuttavat toteutettavien mallien valintaan?
- **TOTEUTUS** Mistä puvuissa käytettävät materiaalit/vaatekappaleet hankitaan? Miten hankinta käytännössä tehdään? Millaisia ovat harrastajateatterin puvustusbudjetit? Millainen vaikutus budjetilla on puvustusprosessissa?
- Jos harrastajateatterilla on oma pukuvarasto, mitä siellä kannattaa säilyttää?
- Mihin puvustajan työ näytelmäprosessissa loppuu? Kuka huoltaa vaatteet näytäntökauden jälkeen?
- **ARVIOINTI** Arvioitko puvustuksen onnistumista? jos kyllä, miten?

Liite 2. Vinkkejä harrastajateatterin puvustajalle -opas

(Opas löytyy sähköisessä muodossa osoitteesta:

<http://nayttamonlumo.wordpress.com>)